

Regolamento per TCS ESPORT CHALLENGE ROCKET LEAGUE - SEASON 2

INFORMAZIONI E BASI LEGALI

1. Il torneo è organizzato e gestito da AKR eSport ASD, su mandato del TCS sez. Ticino, che è patrocinatore e Title Sponsor.
2. Il torneo è aperto a chiunque, senza nessuna discriminazione. L'iscrizione è completamente gratuita.
3. Lo scopo del torneo è la promozione degli eSport in Canton Ticino, come disciplina sportiva, supportata a livello Nazionale dal Touring Club Svizzero, che detiene i diritti nazionali per gli slot dei tornei ufficiali. Per questo motivo lo scopo aggiuntivo è quello di supportare i giovani talenti, nel percorso verso i tornei nazionali ed eventualmente internazionali ufficiali, anche grazie all'associazione AKR eSport ASD.
4. La lingua utilizzata per tutte le comunicazioni e durante tutto il torneo è Italiano.
5. Il Torneo di basa sulla formula 3v3 cross-play, fino alle fasi Live a Lugano, di Play OFF e Finalissime, che saranno disputate esclusivamente su PC Predator.

REGOLAMENTO ISCRIZIONI TEAM E PREMI

6. **Il numero massimo di giocatori è fissato in 96 (32 squadre)** oltre ad un massimo di 2 riserve per team, quindi ulteriori 64 giocatori
7. Qualora la richiesta risultasse maggiore, gli organizzatori si riservano il diritto di ampliare il cap (capienza totale delle squadre partecipanti)
8. La squadra in gioco dev'essere formata da tre giocatori, di cui almeno **DUE TITOLARI, residenti e domiciliati in Canton Ticino, con almeno il Permesso B valido**. La squadra può inoltre iscrivere due giocatori aggiuntivi di "riserva" nell'eventualità di complicazioni. Rimane inteso che per disputare i vari match dovranno essere sempre presenti almeno due giocatori-titolari, residenti e domiciliati in Canton Ticino
9. È possibile modificare i membri iscritti del team, fino a una settimana prima dell'inizio delle eliminatorie. Una volta avviato il torneo, non sarà più possibile modificare le squadre. Rimane inteso che è possibile variare la formazione di gioco, MA NON GLI ISCRITTI, anche poco prima dell'inizio del match in programma ed anche durante il match stesso, rispettando quanto scritto **nell'art. precedente**

10. Il montepremi in denaro totale del torneo, di cui TCS Ticino è Title Sponsor, è pari a 4'000.- CHF che verrà suddiviso così:
- 10.1. Premio immediato di 2.200 CHF, suddiviso per i primi tre classificati alle finalissime, nei seguenti ranghi:
 - 10.1.1. 1° team classificato: 1000.- CHF
 - 10.1.2. 2° team classificato: 500.- CHF
 - 10.1.3. 3° team classificato: 300.- CHF
 - 10.2. Saranno anche assegnati i seguenti premi di categoria, **per i team che sono arrivati almeno al Day 1 - Live del 15 Gennaio 2023:**
 - 10.2.1. Miglior squadra più giovane: 100.- CHF
 - 10.2.2. Miglior squadra più anziana: 100.- CHF
 - 10.2.3. Miglior squadra al femminile: 100.- CHF
 - 10.2.4. Squadra che ha totalizzato più goal in una partita di un **set giocato nelle live, Day 1 o Day 2**: 100.- CHF
 - 10.2.5. Squadra con la “clip più hype”: Premio a sorpresa! (A torneo concluso, Esport master raccoglierà le quattro clip dalla trasmissione LIVE su Twitch con le migliori giocate. Queste verranno poi votate dal pubblico, che ne stabilirà la vincitrice).
11. Premio aggiuntivo differito di aggiuntivi 2000 CHF, per i team delle prime 4 squadre classificate che potranno essere inseriti nel team ufficiale AKR eSport ASD, ed iniziare un percorso di ulteriore crescita, e competere con i migliori team nella lega nazionale svizzera ed internazionale. I team che vorranno proseguire, potranno ottenere ulteriori premi, così suddivisi.
- 11.1. Team con il miglior risultato assoluto, tra i team AKR eSport, nelle nazionali svizzere TCS ufficiali: 1000.- CHF
 - 11.2. Team con il secondo miglior risultato assoluto, tra i team AKR eSport, nelle nazionali svizzere TCS ufficiali: 500.- CHF
 - 11.3. Team con il secondo miglior risultato assoluto, tra i team AKR eSport, nelle nazionali svizzere TCS ufficiali: 300.- CHF
12. Le prime 4 squadre classificate avranno inoltre accesso diretto agli ottavi di finale per la futura Season 3.

MODALITA' DI ISCRIZIONE:

13. È possibile iscrivere la squadra al completo, 3 TITOLARI + 2 EVENTUALI RISERVE, inserendo informazioni e dati personali basilari sul sito <https://esportmaster.net> dal 24 Ottobre 2022 alle 23.59 del 20 novembre 2022. Chiuse le iscrizioni, verranno annunciate tramite e-mail ai partecipanti le modalità di svolgimento del torneo e l'accesso al canale Discord sul quale avverranno le principali comunicazioni interne.

14. Gli organizzatori garantiscono la piena discrezione del trattamento dei dati personali nel rispetto delle leggi della privacy.
15. I bracket del torneo saranno visibili sulla piattaforma online www.start.gg (ex smash.gg). L'organizzazione si occuperà di tenere il tutto aggiornato.
16. I risultati del torneo saranno anche inseriti nella piattaforma online www.liquipedia.net. Risultati della Season 1, consultabili qui: [https://liquipedia.net/rocketleague/AKR/TCS E-Sport Challenge/Season 1/Finals](https://liquipedia.net/rocketleague/AKR/TCS_E-Sport_Challenge/Season_1/Finals)
17. Il Nickname comunicato in fase di iscrizione dei vari giocatori, DEVE essere lo stesso in gioco ed in discord. Inoltre in Discord, **il nome del giocatore DEVE essere preceduto dal nome del TEAM**, ad esempio: il giocatore con Nickname KartMax del team AKR eSport, su discord dovrà chiamarsi AKR eSport - KartMax.
18. I gamertag e i nomi delle squadre non devono contenere parolacce e slang offensivi.
19. **Per i partecipanti minorenni è richiesto un consenso firmato da un genitore o un tutore legale**, secondo questi dettagli:
 - 19.1. In fase di iscrizione si riceverà il link per scaricare il formulario di autorizzazione. In ogni caso è presente anche il link per scaricarlo nella pagina di iscrizione,
 - 19.2. Scaricato il modulo, dovrà essere compilato a mano e firmato dal genitore/tutore,
 - 19.3. Dovrà quindi essere scansionato ed inviato alla mail dell'organizzazione, insieme ad una copia fronte e retro dei documenti del genitore/tutore. sono accettate anche foto del formulario e dei documenti,
 - 19.4. Qualora non si possa stampare il documento, il genitore/tutore dovrà venire a Lugano, nella sede di AKR Esport ASD, su appuntamento, per compilare il formulario,
 - 19.5. In ultima analisi, si potrà chiedere l'invio via posta del formulario da compilare, che quindi dovrà essere rispedito insieme alla copia dei documenti,
 - 19.6. In tutti i casi sopra elencati, l'organizzazione si riserva la facoltà di contattare telefonicamente il genitore/tutore, per chiedere conferma dell'autorizzazione.
20. **Come da regolamento AKR eSport ASD, i giovani partecipanti che ancora frequentano la scuola dell'obbligo dovranno dimostrare una media scolastica del 4.5.**

FASE 1 - ELIMINATORIE ONLINE

21. Le fasi eliminatorie online, si disputano in **modalità CROSS PLAY**, quindi su qualsiasi piattaforma (console/pc), pertanto per poter partecipare alle eliminatorie del torneo, tutti i giocatori devono essere provvisti di:
 - 21.1. Il gioco Rocket League™

21.2. Un'ottima connessione internet cablata (assolutamente sconsigliata la connessione wifi o con hotspot).

21.3. Rocket League Username

21.4. Gamer ID (Gamertag/PSN Online ID/Steam ID)

22. **Le fasi eliminatorie del torneo si svolgeranno su una bracket a doppia eliminazione.** Le squadre che riusciranno a procedere senza perdere un set resteranno nella 'winner bracket', mentre coloro che perderanno il primo set verranno spostate nella 'loser bracket', con la possibilità di recuperare in seguito. Al secondo set perso, la squadra sarà eliminata dal torneo. I bracket saranno costantemente consultabile su start.gg, come scritto sopra.

23. Gli organizzatori si riservano il diritto di verificare che i giocatori iscritti per le varie squadre, siano effettivamente quelli che parteciperanno nelle fasi di limitazione online, verificando la corrispondenza dei NICKNAME utilizzati.

24. Eventuali cambi di formazione, sono autorizzati, secondo quanto dettagliato negli artt. 8 e 9

25. Le fasi eliminatorie online, **inizieranno il martedì 22 Novembre 2022 ore 19.00, orario di Lugano**, e si svolgeranno secondo questo calendario tassativo, non modificabile,

25.1. **Martedì 22 Novembre, ore 19.00, ora di Lugano, bracket 1**, ovvero 8 match delle 16 squadre accoppiate in modo casuale da start.gg. Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.2. **Mercoledì 23 Novembre, ore 19.00, ora di Lugano, bracket 2**, ovvero gli ulteriori 8 match delle ulteriori 16 squadre accoppiate in modo casuale da start.gg. Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.3. **Martedì 29 Novembre, ore 19.00, ora di Lugano, Loser bracket Round 1.** Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.4. **Mercoledì 30 Novembre, ore 19.00, ora di Lugano, Winner bracket Round 2,** Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.5. **Martedì 6 Dicembre, ore 19.00, ora di Lugano, Loser bracket Round 2,** Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.6. **Mercoledì 7 Dicembre, ore 19.00, ora di Lugano, Winner bracket Round 3,** Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.7. **Martedì 13 Dicembre, ore 19.00, ora di Lugano, Loser bracket Round 3,** Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

25.8. **Mercoledì 14 Dicembre, ore 19.00, ora di Lugano, Loser bracket Round 4,** Best of 3, 3v3, durata ogni match 5 minuti

FASE 1 - ELIMINATORIE ONLINE - SETUP MATCH

26. Qualsiasi settaggio del gioco non visibile qui sotto NON va modificato (lasciare default):

26.1. La squadra ospitante (scelta internamente per ogni set) è responsabile all'impostazione corretta del gioco, con i seguenti criteri:

26.1.1. Creare un match privato

26.1.2. Modalità di gioco: SOCCAR

26.1.3. Durata gioco: 5 minuti

26.1.4. Arena: DFH Stadium (o casuale)

26.1.5. Team: 3v3

26.1.6. Difficoltà bot: Nessun Bot

26.1.7. Opzioni squadra: Squadra ospitante → Arancione

26.1.8. Squadra ospite → Blu, Includere il nome della propria squadra

26.1.9. Durata set: 3 partite

26.1.10. Regione: Europa

26.1.11. Nessun'altra personalizzazione

26.1.12. L'Arena va creata con nome e password, da comunicare in seguito alla squadra avversaria ed agli organizzatori del torneo.

FASE 1 - ELIMINATORIE ONLINE - REGOLE SPECIFICHE

27. Con la propria iscrizione, le squadre ed i relativi player, sono consapevoli che dovranno esseri liberi e disponibili nei giorni ed orario di calendario delle gare online stesse, come sopra dettagliato.

28. Admin e moderatori garantiscono la loro presenza e disponibilità nei giorni di match dalle ore 18.45 fino alle 20.30, per risposte ed assistenza in tempo reale. Fuori da questi orari e giorni, l'assistenza è comunque garantita, ma non in tempo reale.

29. La squadra che ospita il match, entro le 19.00 del girone fissato, dovrà comunicare sul canale Discord dedicato, la password di accesso al match alla squadra avversaria. Lo stesso canale Discord sarà utilizzato per tutte le comunicazioni tra i due team sfidanti. Non saranno accettati come messaggi probanti, ciò che viene scritto al di fuori di Discord.

30. Il massimo tempo di attesa concesso per l'inizio del match è 10 minuti, trascorsi i quali la squadra che non si presenta, perderà il match a tavolino 3-0.

31. La squadra presente, dovrà quindi scrivere sul canale Discord dedicato, che la squadra sfidante non è presente e chiedere intervento agli admin, per cercare di risolvere il problema e semmai dare sconfitta a tavolino alla squadra mancante.
32. In caso di notevoli problemi di connessione, la partita si interrompe e gli organizzatori possono decidere di richiedere una prova fotografica della connessione cablata o di effettuare un lag test per stabilire quale delle due squadre presenta problemi di connettività.
33. Se il problema permane ed è stata identificata la fonte del problema, la squadra che ha il problema subirà un perdita a tavolino.
34. In caso di questo tipo di problematica, Il match deve comunque essere concluso entro 1 ora dall'invio, ovvero entro le 20.00 del giorno di gara.
35. Se di contro, la partita viene ripresa in seguito alla risoluzione del problema, si riprenderà iniziando con il tempo restante e mantenendo il punteggio prima dell'interruzione.
36. Al termine di ogni partita, ogni giocatore deve scattare una foto della schermata finale del gioco, indicando di quale squadra si fa parte, e postarla sul canale Discord apposito entro tassativamente le ore 23.59 del giorno fissato per il match
37. Una volta conclusa la prima fase di eliminatorie, i set finali del torneo si svolgeranno dal vivo presso il Matrix Vr - E-Sports Arena di Bioggio. I giocatori delle squadre ancora in gioco verranno invitate a partecipare e i set verranno giocati in tempo reale mentre trasmessi LIVE sul canale ufficiale Twitch dell'evento.
38. In casi del tutto eccezionali, i due team possono concordare tra di loro, una data ed ora diversi per disputare il match tra di loro.

FASE 2 - PLAYOFF - DAY 1 LIVE

- 39. I PLAYOFF, ovvero quarti di finale e semi finali, si disputeranno esclusivamente di presenza, live, nella eSport Arena AKR eSport ASD, presso il MatrixVR di Lugano, in Canton Ticino, a 5 minuti di auto dall'uscita A2 - Lugano Nord.**
40. Non sono previsti rimborsi spese per il raggiungimento della location.
- 41. I team saranno convocati per Domenica 15 Gennaio alle ore 8.45, orario di Lugano, con colazione offerta.**
42. Alle ore 9.00, si terrà il briefing obbligatorio per tutti. La mancata presenza al briefing, comporta la squalifica dal torneo.
43. **Alle 9.30 avranno inizio i match**, la cui successione sarà comunicata durante il briefing stesso.
44. L'orario di termine dei match è previsto per le 16.00.
45. I membri del team Titolari e le eventuali riserve, DEVONO quindi presentarsi personalmente ai Play Off, **fare il check-in ingresso, ed esibire i propri documenti di riconoscimento, accompagnati da genitori-tutori, in caso di minorenne.**

46. **Non è previsto in nessun caso la possibilità per uno o più membri del team, di disputare il match da remoto.**
47. L'evento è aperto al pubblico ed ai simpatizzanti, con accesso gratuito senza prenotazione (comunque gradita)
48. **I Play OFF del torneo si svolgeranno sul modello SWISS STAGE, vedi https://en.wikipedia.org/wiki/Swiss-system_tournament.**
49. I match saranno 3v3 best of 5, 5 minuti per match, con stesse impostazioni delle eliminazioni
50. I match saranno disputati su PC Predator, Windows 10 64Bit, con Rocket League sia con account Steam, che Epic Games. I singoli giocatori dovranno quindi accedere con il loro account. Il giocatore è responsabile della procedura di autorizzazione del proprio account sulla postazione che gli sarà assegnata, che potrebbe cambiare durante il torneo.
51. I PC Predator, saranno di ultima generazione, con Monitor 16:9, 27", 166 Mhz fissi e con connessione Internet-Lan Gigabit.
52. In dotazione anche postazione e poltrona Gaming, Cuffie Predator Gaming, con Microfono, tastiera e mouse Predator illuminati. E' facoltà del giocatore poter utilizzare il proprio Joystick, Tastiera e Mouse, che dovranno essere compatibili con Windows.
53. Tra un match e l'altro, salvo ritardi per forza maggiore, **i player avranno un massimo di 10 minuti, per effettuare accesso con il proprio account, ed eventualmente installare ed impostare il proprio hardware.** Il tutto dovrà poi essere rimosso al termine del match stesso. AKR eSport incoraggia un atteggiamento ed il comportamento di piena collaborazione tra i player, anche nell'aiutarsi nel velocizzare queste procedure.
54. Eventuali cambi di formazione, sono autorizzati, secondo quanto dettagliato negli artt. 8 e 9
55. L'evento live sarà trasmesso in diretta live streaming sui canali online di AKR eSport, Youtube e Twitch, stanno realizzate riprese live, foto ed interviste dei presenti,

FASE 3 - FINALISSIME - DAY 2 LIVE

56. **LE FINALISSIME, si disputeranno esclusivamente di presenza, live, nella eSport Arena AKR eSport ASD, presso il MatrixVR di Lugano, in Canton Ticino, a 5 minuti di auto dall'uscita A2 - Lugano Nord.**
57. Non sono previsti rimborsi spese per il raggiungimento della location.
58. **I team saranno convocati per Domenica 22 Gennaio alle ore 8.45, orario di Lugano, con colazione offerta.**
59. Alle ore 9.00, si terrà il briefing obbligatorio per tutti. La mancata presenza al briefing, comporta la squalifica dal torneo.
60. **Alle 9.30 avranno inizio i match,** la cui successione sarà comunicata durante il briefing stesso.

61. L'orario di termine dei match è stimato per le 16.00, entro il quale saranno anche effettuate le premiazioni.
62. I membri del team Titolari e le eventuali riserve, DEVONO quindi presentarsi personalmente ai Play Off, **fare il check-in ingresso, ed esibire i propri documenti di riconoscimento, accompagnati da genitori-tutori, in caso di minorenne.**
63. **Non è previsto in nessun caso la possibilità per uno o più membri del team, di disputare il match da remoto.**
64. L'evento è aperto al pubblico ed ai simpatizzanti, con accesso gratuito senza prenotazione (comunque gradita)
65. **Le finalissime del torneo si svolgeranno sul modello Double Elimination.**
66. I match saranno 3v3 best of 7, 5 minuti per match, con stesse impostazioni delle eliminazioni
67. I match saranno disputati su PC Predator, Windows 10 64Bit, con Rocket League sia con account Steam, che Epic Games. I singoli giocatori dovranno quindi accedere con il loro account. Il giocatore è responsabile della procedura di autorizzazione del proprio account sulla postazione che gli sarà assegnata, che potrebbe cambiare durante il torneo.
68. I PC Predator, saranno di ultima generazione, con Monitor 16:9, 27", 166 Mhz fissi e con connessione Internet-Lan Gigabit.
69. In dotazione anche postazione e poltrona Gaming, Cuffie Predator Gaming, con Microfono, tastiera e mouse Predator illuminati. E' facoltà del giocatore poter utilizzare il proprio Joystick, Tastiera e Mouse, che dovranno essere compatibili con Windows.
70. Tra un match e l'altro, salvo ritardi per forza maggiore, **i player avranno un massimo di 10 minuti, per effettuare accesso con il proprio account, ed eventualmente installare ed impostare il proprio hardware.** Il tutto dovrà poi essere rimosso al termine del match stesso. AKR eSport incoraggia un atteggiamento ed il comportamento di piena collaborazione tra i player, anche nell'aiutarsi nel velocizzare queste procedure.
71. Eventuali cambi di formazione, sono autorizzati, secondo quanto dettagliato negli artt. 8 e 9
72. L'evento live sarà trasmesso in diretta live streaming sui canali online di AKR eSport, Youtube e Twitch, stanno realizzate riprese live, foto ed interviste dei presenti,

COMPORAMENTO:

Questo evento è un'opportunità per socializzare, connettere una comunità competitiva e sana in completo rispetto dei codici etici dello sport. Gli organizzatori del torneo condannano ogni tipo di comportamento ritenuto inappropriato o offensivo e si prendono la libertà di punire i giocatori/squadre assegnando una sconfitta nel girone o l'eliminazione dal torneo.

In questa Season 2, gli organizzatori adotteranno una linea di condotta più rigida che nella Season 1, ma sempre tollerante, comprensiva e sportiva.

La comunicazione tra squadre durante la coordinazione e il gioco delle partite deve rispettare le regole citate sopra.